発売元
ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21

©1990アスミック／片山まさゆき／講談社ヤングマガジン／
アスキー／アスク講談社／ゲームアーツ／イエローホーン

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

任天堂 ファミリー コンピュータ™

ASM-2J

ファミコン版 麻雀(まあじゃん)ゲーム

ぎゅわんぶらあ 自己中心派2

じこちゅうしんは

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

ASMIK

このたびは、アスミックのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ぎゅわんぶらあ自己中心派２」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ご使用になる前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

〈使用上の注意〉

◆ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

◆テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

◆長時間ゲームをするときは、健康のため約２時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

◆精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

◆端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因になります。

◆シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。

◆カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。また、このカセットはバッテリーバックアップ機能付きですので、電源を切る時はリセットスイッチを押しながら切ってください。

目　次

『ぎゅわんぶらあ』の戦いは終らない！……2
How to play……4
　1. ゲームスタート……4
　2. モードの選択とデータの初期化……4
　3. フリー対戦の説明……5
　4. タコ合戦の説明……8
　5. 勝ち抜き戦の説明……13
　6. メモリの初期化……15
　7. ゲーム中の操作方法……16
　8. 雀荘ミスチョイスのルール……21
メンバー紹介……22
役一覧……30

『ぎゅわんぶらあ』の戦いは終らない！

時代が昭和から平成に移っても、ぎゅわんぶらあ達の戦いは、何ら変わることなく、続いている。
東京から始った、タコとアンチタコの戦いは、日本中に広がっていき、各地で熾烈なデスマッチを繰り広げていた…。

斉藤ますみ

明るく朗らかなバニーガールは、世を忍ぶ仮の姿である。彼女こそアンチタコ軍団を操る陰の総帥で、この戦いのすべての情報を握っている人物である。

片山まさゆき

マンガ家と雀荘経営を隠れミノに、タコ麻雀の養成に力を注ぐ、タコ派の総帥である。その打ち方は正統派のようで、実は何の計算もされていないという。

★超強力・高速思考ルーチンを採用した本格４人打ち麻雀。
ゲーム進行、局面ごとの打ち回し、駆け引きの雰囲気まで、実際の麻雀を打っているみたいなリアルさ！思う存分麻雀の醍醐味を楽しめます。
★新メンバーが加入して、コミック感覚もさらにハイパー。
独自の思考ルーチンとツキ・データを持った個性派ばかりが総勢24人。そのうち14人が新メンバーで、『大トロ倶楽部』のキャラクターも登場します。

★３つのモードで楽しみ方もいろいろ！
24人のメンバーから好きなメンツをチョイスして対戦できるフリー対戦。ナワバリを賭けて日本全国でバトル麻雀を繰り広げるタコ合戦。24人のキャラクターたちとのサバイバル麻雀でぎゅわんぶらあナンバーワンを決める勝ち抜き戦。しかもバックアップ機能付きだから、じっくり楽しめます。

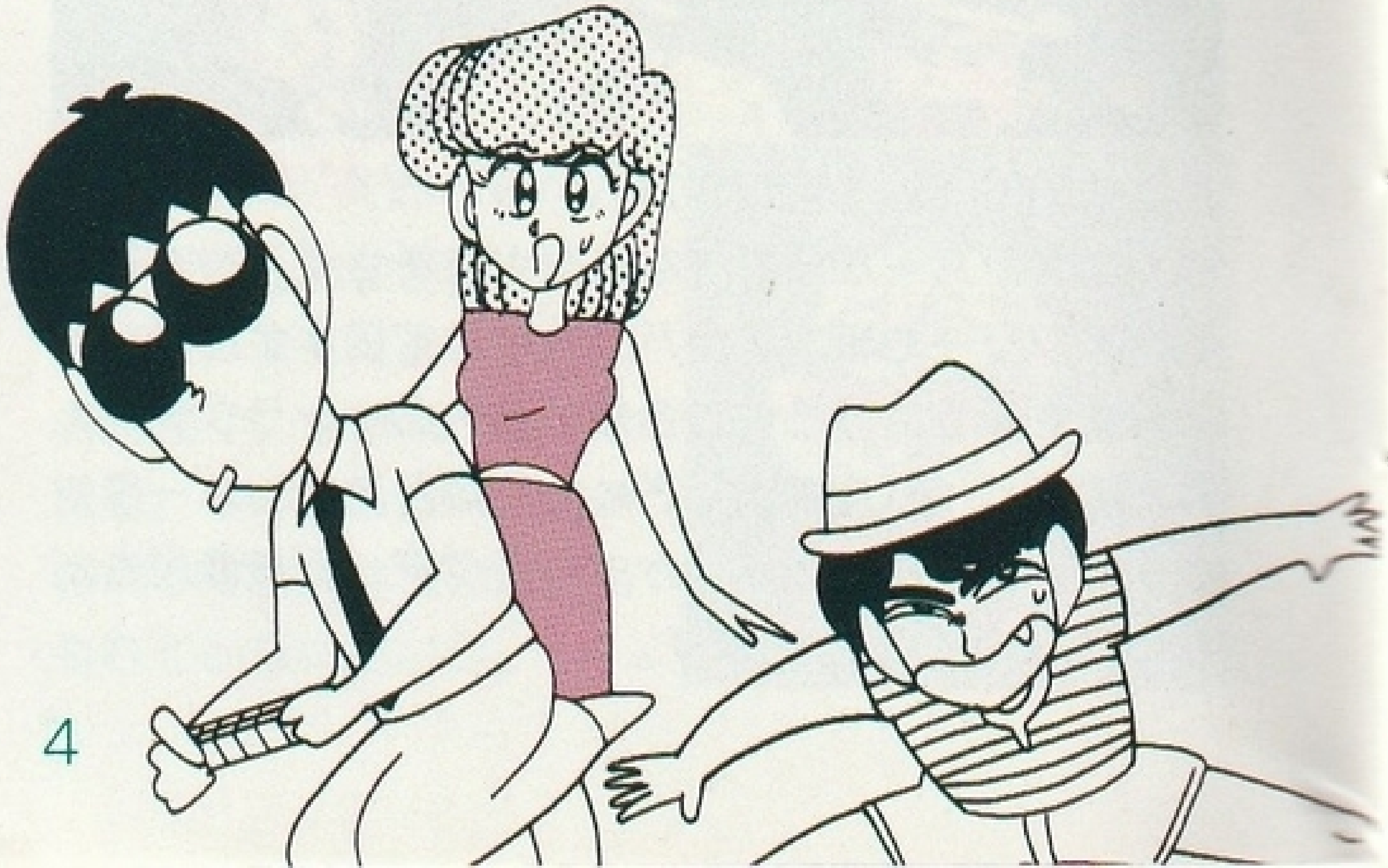
How to play

1. ゲームスタート

カセットを正しくセットしてから電源を入れてください。タイトル画面でスタートボタンを押すとゲームが始まります。

2. モードの選択とデータの初期化

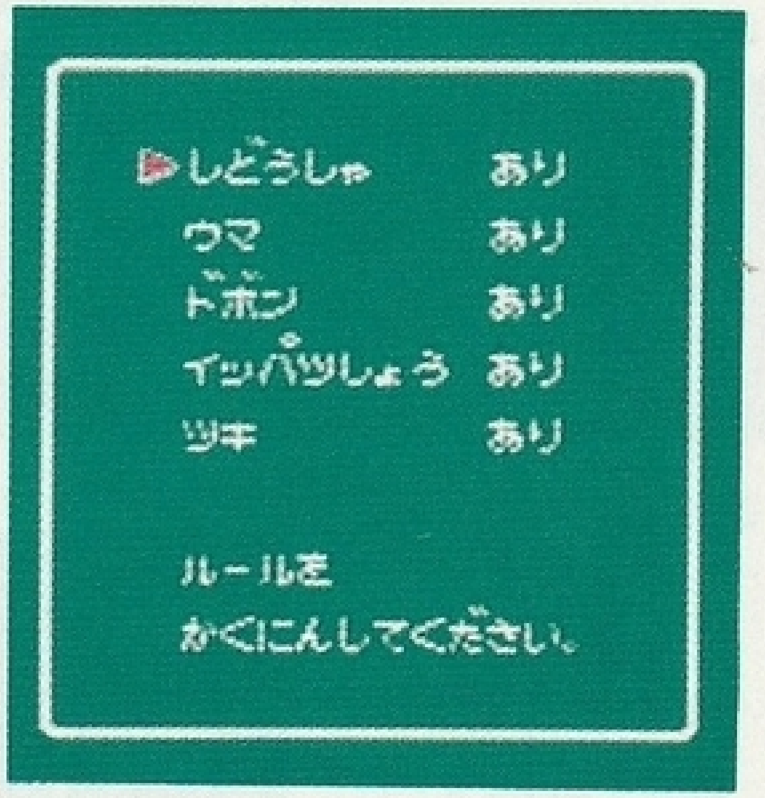
初めてゲームをするときは、3つのゲームモードから1つを選んでください。十字ボタンの上下で選んでスタートボタンを押すと各モードに入ります。



3. フリー対戦の説明

24人のメンバーの中から、好きなメンツを選んで遊べます。他のメンツの手をオープンにしたり、コンピュータに自分の手をまかせて観戦することもできますし、「指導者」をつけると、選んだキャラクターのツキを自分のものにして打つことができます。

フリー対戦の遊び方



1. はじめにルールを設定してください。十字ボタンの上下で▶を移動させ、十字ボタンの左右またはBボタンで「あり」と「なし」が選択できます。設定終了後Aボタンで次の画面になります。

ルールの説明（「あり」に設定した場合）

●指導者：指導者に選んだキャラクターのツキが、配牌やツモに影響してきます。

●ウ　マ：半荘終了時にウマがつきます。ウマはトップ＋20,000点、2位＋10,000点、3位－10,000

点、4位ー20,000点です。順位には影響しません。

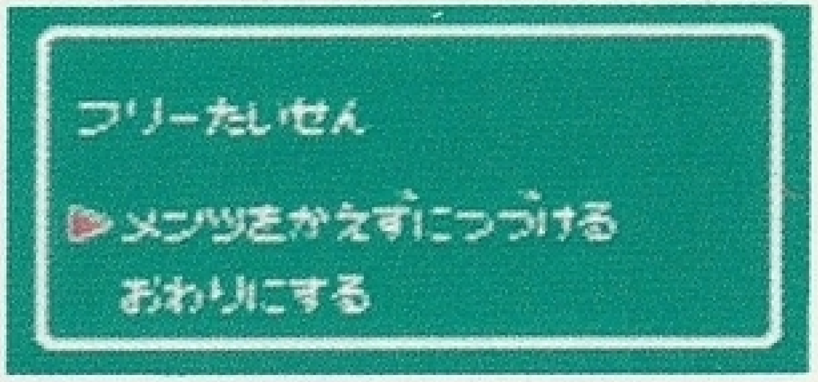
●ドボン：ゲーム途中で誰かがマイナス点になってしまった場合、そこでゲームが終了します。

●一発賞：リーチ後一巡以内に和了った場合、ご祝儀がもらえます。出上がりの時は振った人から、ツモの場合は全員からそれぞれ 5,000点ずつ。ただし、清算は半荘終了時。順位には影響しません。

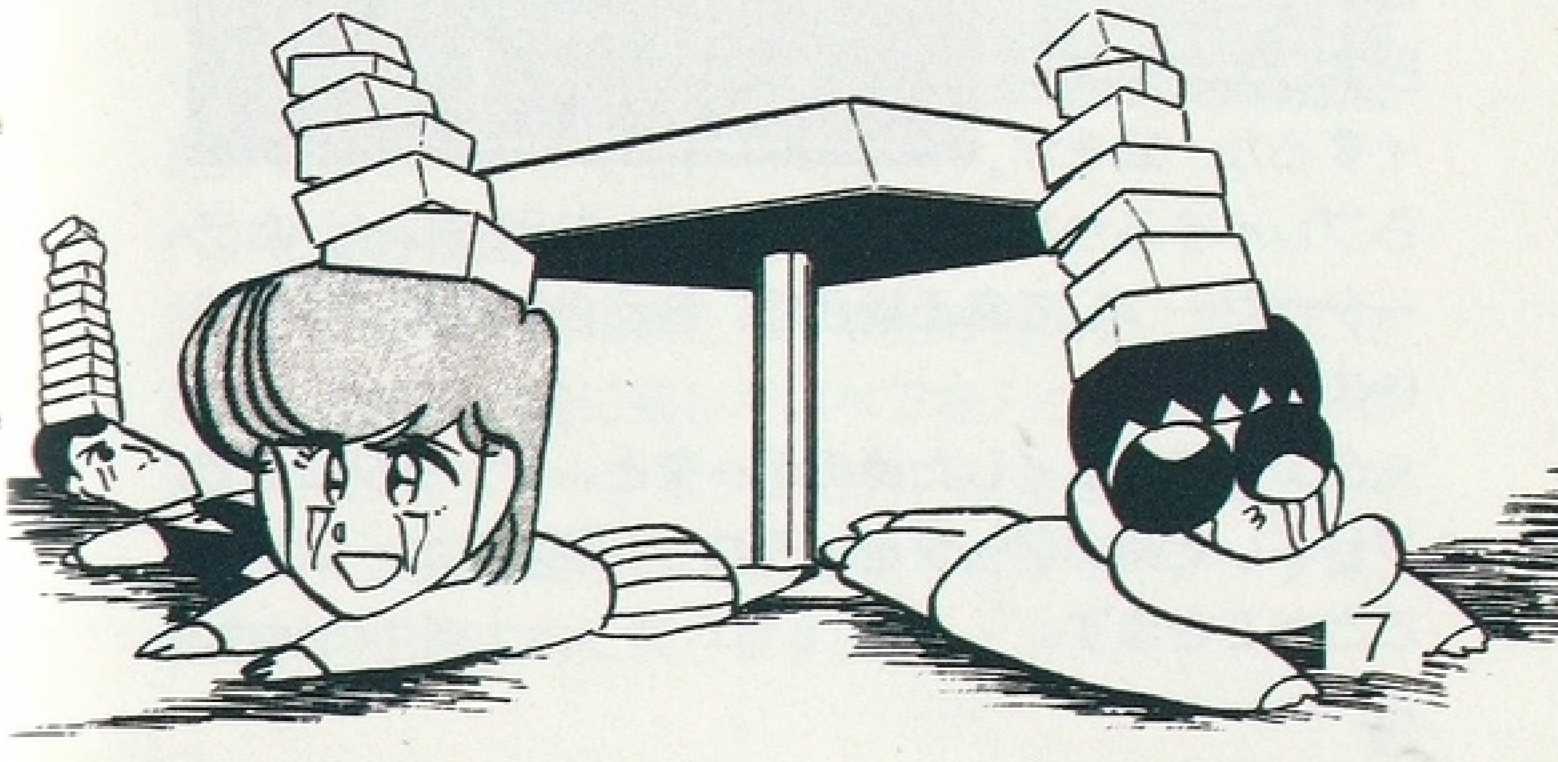
●ツ　キ：それぞれのキャラクターのパラメータにツキがつき、配牌やツモに個性が出ます。純粋に実力だけで勝負したい時は「なし」に設定してください。

2. 次にメンツを選択します。水色の枠を十字ボタンで動かし、Aボタンで決定です。セレクトボタンを押す度にタコ派12人、アンチタコ派12人が入れ変わり表示されます。指導者ありに設定した場合は、さらに指導者も選びます。ただし、対戦相手を指導者にすることはできません。すべて選択し終わると「これでいいですか」と表示されますから、ゲームを始めるなら「はい」、やっぱり他のメンツでやりたいなら「いいえ」を選んでください。

3. メンツと指導者を選んだら麻雀が始まります。詳しくは「7. ゲーム中の操作方法(P16)」を参照してください。



4. フリー対戦終了後、同じメンツでプレイしたい場合は「メンツをかえずにつづける」、ゲームを終了したい時や違うメンツでプレイしたい場合は「しゅうりょう」を選んでください。



4. タコ合戦の説明

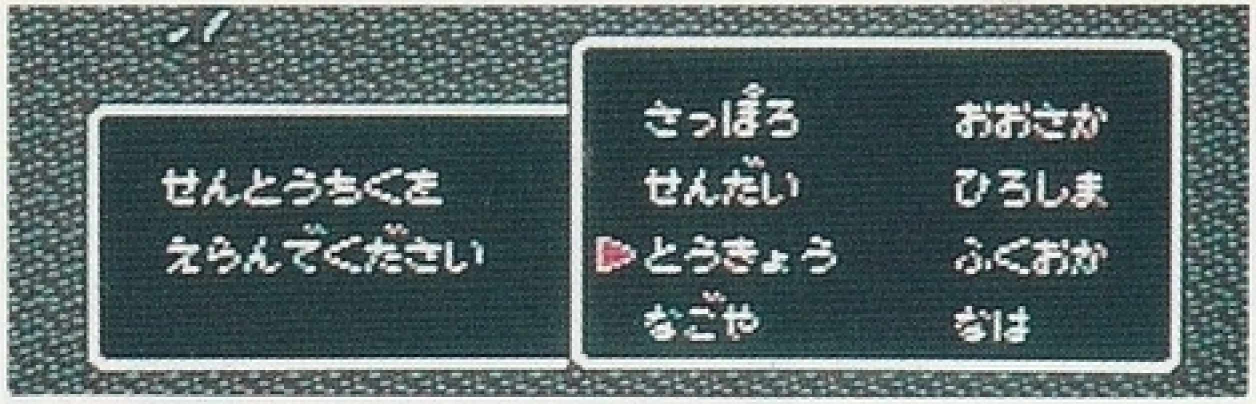
タコ派とアンチタコ派に分かれたメンバーが、日本全国を舞台に麻雀合戦を繰り広げます。あらかじめマップ上に配置された駒を移動させ、戦闘(麻雀)時には駒にいるメンバー2人のうちのどちらかになってプレイします。味方2人の合計点が敵側を上回れば味方にすることができ、メンバー全員を味方につければマップクリア。日本領土を賭けて、8つのエリアで闘います。

タコ合戦の遊び方

1. はじめに、タコ派、アンチタコ派どちらの味方になるか選んでください。

2. はじめからプレイするか、続きからプレイするかを選んでください。前回プレイしたデータがセーブしてある場合は、前回の続きがプレイできます。

※タコ派でプレイした時のデータと、アンチタコ派でプレイした時のデータを、それぞれ別々にセーブすることができます。



3. はじめからプレイする時は、表示されたエリアの中から戦闘する地区を選んでください。選んだエリアによって地形やペアの組み方が変化します。

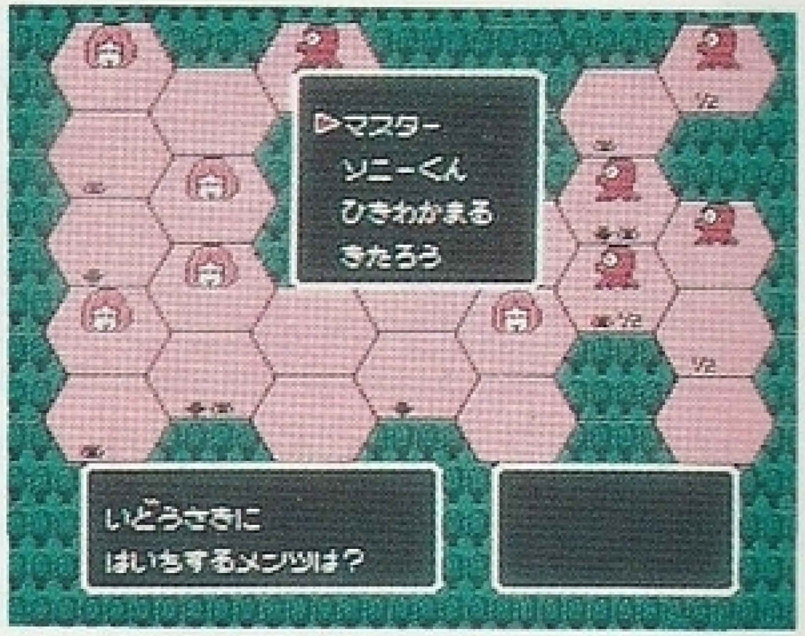
4. ゲームが始まったら、タコ・アンチタコが交互に自軍の駒を移動させます。敵の駒と重なるとその駒にいるメンツと戦闘(麻雀)になります。

敵から重なってきた場合も同様です。

ペアの組み替えについて

味方同士の駒を重ねるとペアを組み替えることができます。移動先の駒に残したいペアを、ウインドウ内で選んでください(十字ボタンでカーソルを合わせて、Aボタンで決定)。組み替え後、選択しなかったメンツは、移動前の位置の駒に戻ります。

敵・味方共、駒に▶を合わせるとメンバーの名前が表示されますから、誰と誰でペアを組んでどの敵と戦わせるか、よく考えて移動させてください。



5. 地形には、特別なルールが設定されている場合があります。以下の3つのルールのうち、いずれか1つ、または2つの組み合わせで設定され、戦闘に入る前に表示されます。

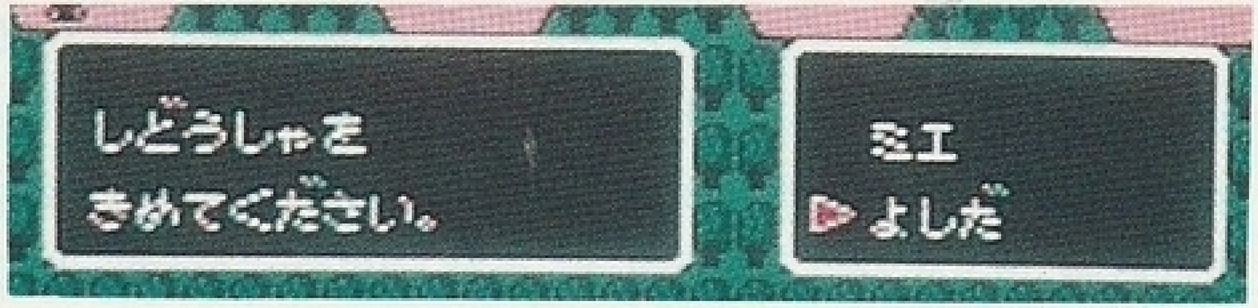
特別ルールの説明

●味方オープン：味方の手をオープンにして見ることができます。

●ドボンあり　：自動的にドボンありに設定されます。

●東風戦　　　：東場だけをおこない、その持ち点の合計で勝負を決めます。

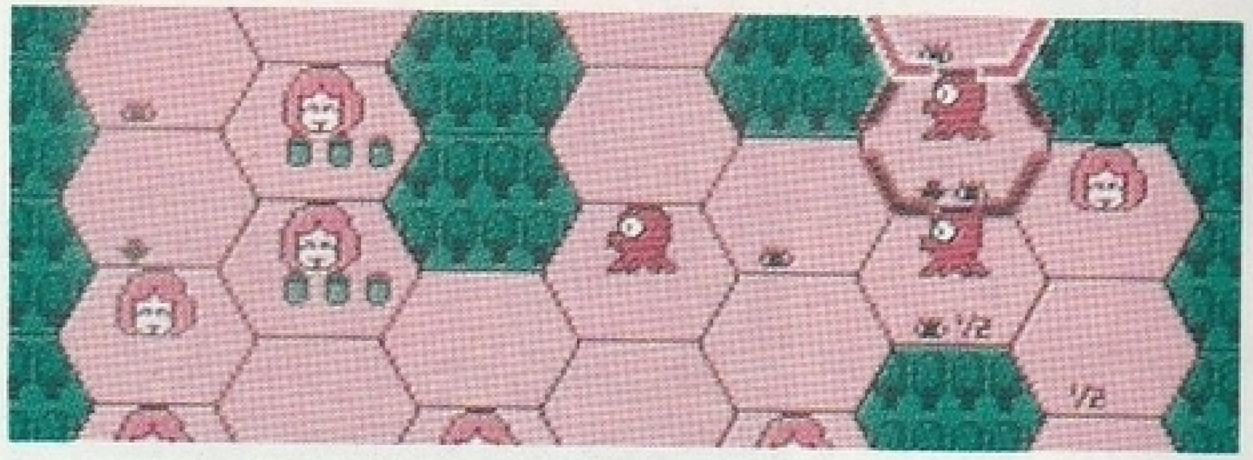
6. 戦闘に入る前に、味方のペアのうちどちらかを指導者にしてください。自動的に▶が上下し、Aボタンを押すと止まります。▶が止まったほうが指導者です。



7. 指導者が決まったら戦闘（麻雀）が始まります。詳しくは「7. ゲーム中の操作方法（P16）」を参照してください。

8. 戦闘（麻雀）が終了後、ペア2人の総合得点で勝敗が決定し、負けたペアは敵側に寝返ってしまいます。

9.戦闘(麻雀)をしたメンツは休憩のためお茶を飲み、3ターンは移動することができません(休憩中の駒には湯飲みが置かれます)。ただし、攻め込まれた場合は応戦(麻雀)することになります。プレイヤーは移動可能な駒がある時は必ず移動させなければなりません。



10.タコ合戦のデータは、すべてリアルタイムでカートリッジ内にセーブされます。誤ってリセットしてしまっても、リセットした時のデータから続けてプレイすることができます。ただし、タコ合戦の戦闘(麻雀)中のリセットだけは、戦闘放棄になります。

<EMERGENCY>

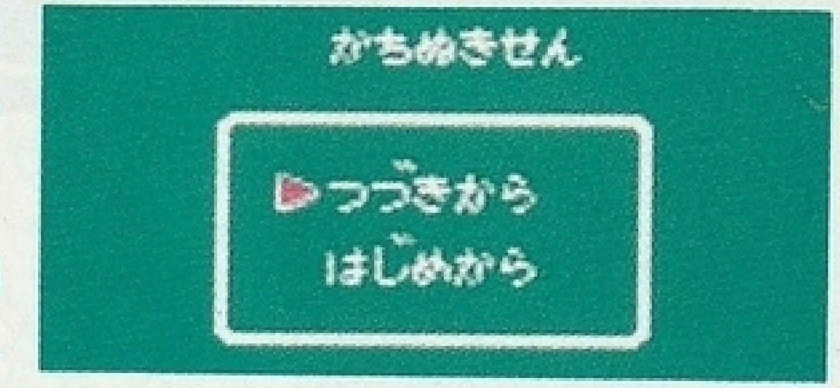
タコ合戦では、敵と対戦中にリセットすると戦闘放棄となり、自動的にその対戦は敵側の勝ちになります。続きをする時には自軍の駒が減った状態からはじめることになります。メンツを見て不利だと思っても、あきらめずに戦いましょう。

5.勝ち抜き戦の説明

24人のキャラクターとの総当たり勝ち抜き戦。前作とは異なり、1人・2人・3人勝ち抜きの3種類のパターンが用意されています。最後の対戦でトップをとると優勝です。3人勝ち抜きの場合は3位までに入れば勝ち残りますが対戦回数は多く、逆に1人勝ち抜きの場合にはトップをとり続けなければなりません。

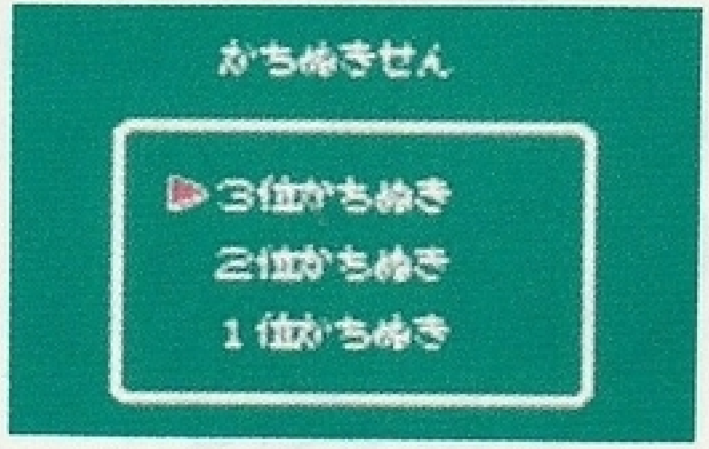
勝ち抜き戦の遊び方

1.はじめからプレイするか、続きからプレイするかを選んでください。前回プレイしたデータがセーブしてある場合は、前回の続きがプレイできます。



※データを初期化したり、初めてゲームをする場合は、左の画面は表示されません。

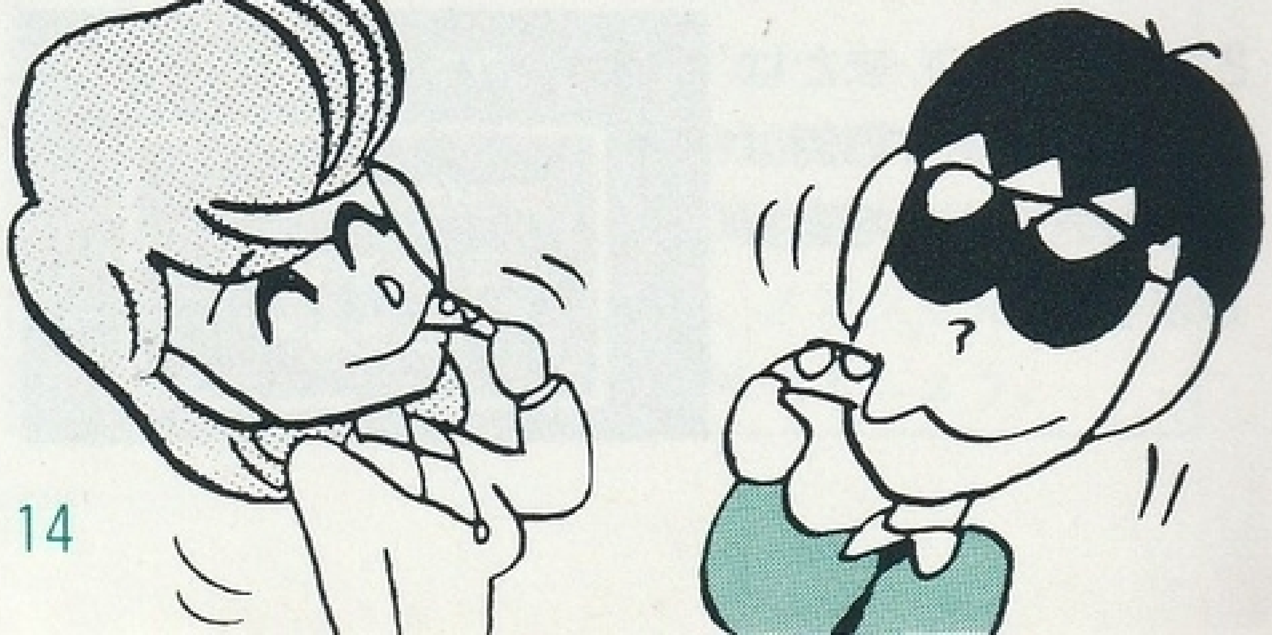
2.はじめから、または初めてプレイする時は勝ち抜きの人数を選択します。



3.勝ち抜き戦はメンツが決められていますので、勝ち抜き人数の選択が済んだら、すぐに麻雀が始まります。詳しくは「7.ゲーム中の操作方法(P16)」を参照してください。

4.勝ち抜き戦では、勝ち抜いた場合だけデータがセーブされます。勝ち抜けなかった場合はタイトル画面に戻り、はじめから、または最後にセーブしたところからプレイすることになります。

5.1人勝ち抜きの場合は8回、2人勝ち抜きの場合は12回、3人勝ち抜きの場合は24回勝ち抜けば優勝です。どの場合も最後の対戦でトップを取らなければ優勝することはできません。

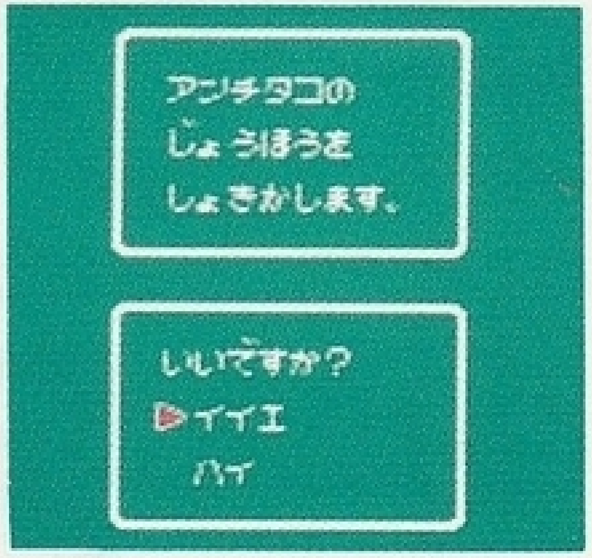


6.メモリ初期化の説明

「ぎゅわんぶらあ自己中心派2」にはバックアップ機能が搭載されています。「タコ合戦」や「勝ち抜き戦」のデータを保存しておくと、次にゲームをする時に前の続きからプレイすることができます。ただし、前のデータを消して、もう一度はじめからプレイしたい時はこのメニューを選んでください。

メモリ初期化の仕方

1.まず、タコ合戦をアンチタコ派でプレイした時の情報だけを初期化します。「いいですか」と聞いてきますので「いいえ」または「はい」を選んでください。



2.次にタコ合戦をタコ派でプレイした時の情報だけを初期化します。やはり「いいですか」と聞いてきますので「いいえ」または「はい」を選んでください。

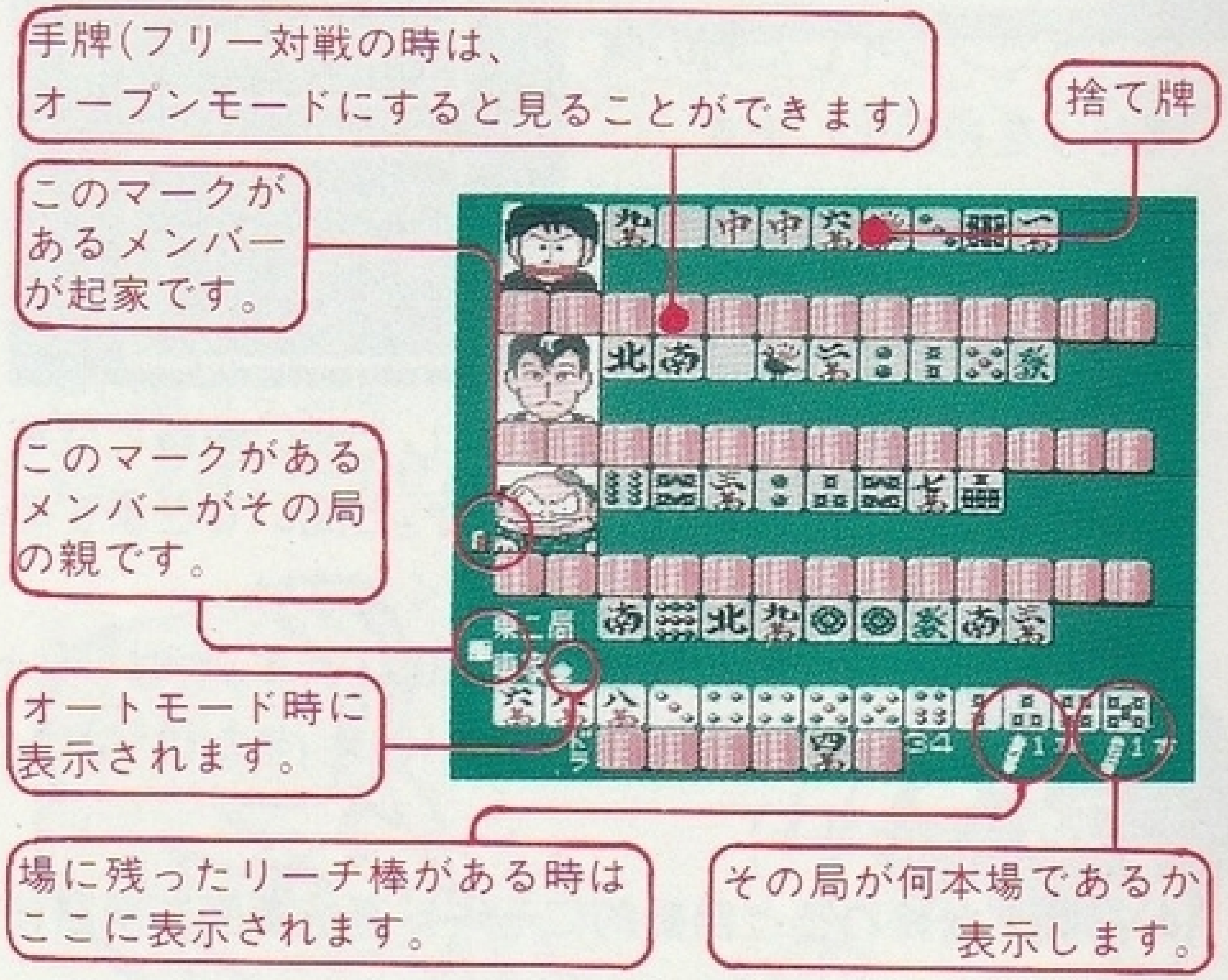
3.最後は勝ち抜き戦の情報を初期化します。やはり「いいですか」と聞いてきますので「いいえ」または「はい」を選んでください。

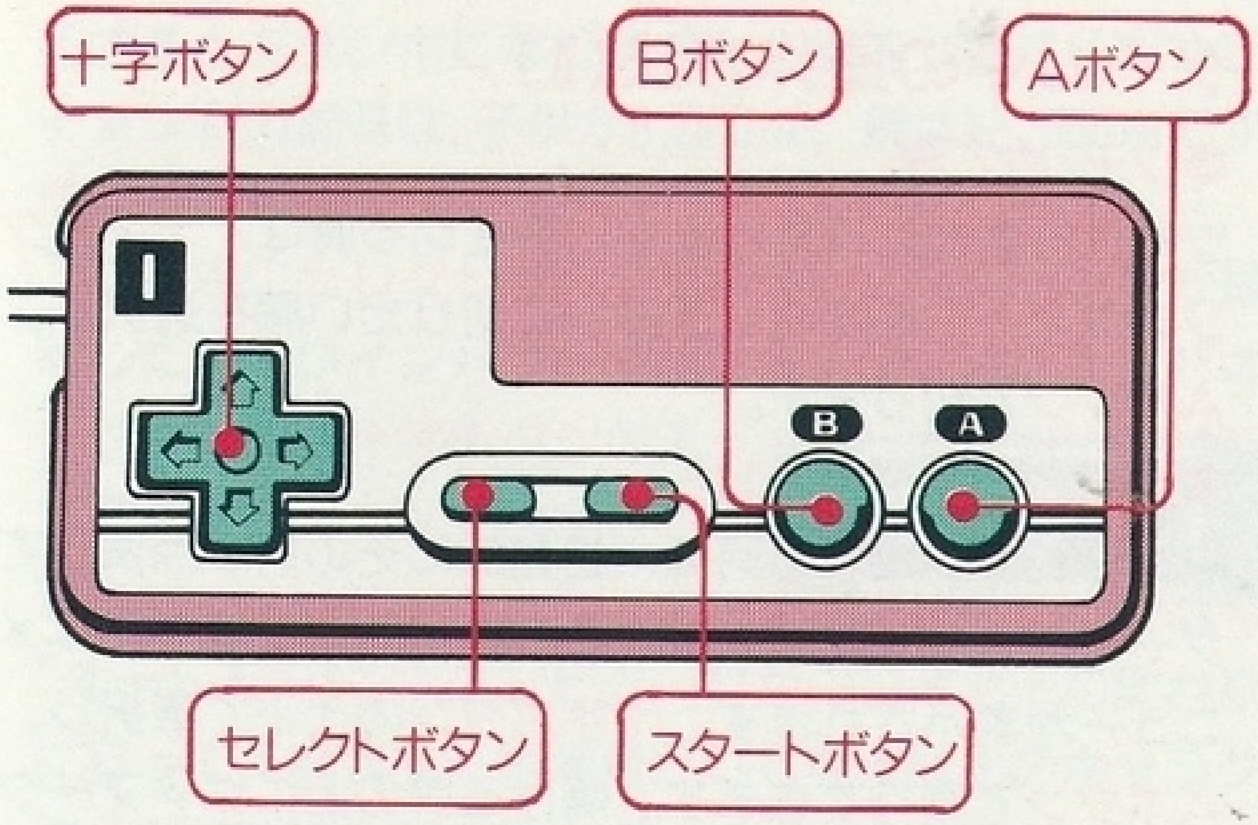
4.初期化が終わると自動的にモード選択画面に戻ります。

7.ゲーム中の操作方法(I)

どの対戦モードを選んだ場合でも、はじめにつかみ取りによる場決め、サイコロの２度振りによる起家決めが行われます。プレイヤーが操作するキャラクター以外の３人の手は、コンピュータが自動的に手を進めます。プレイヤーは操作方法を良く読み、上手に手を進めてください。

画面の見方





コントローラーの操作方法

十字ボタン……………牌・コマンド・メンツ・ルールの選択。

Aボタン………………打牌。コマンド・メンツの決定。

Bボタン………………ポン・ロン・チー・カン・リーチ時のウインドウのオープンとキャンセル。

セレクトボタン………オープン／オートモードの切り替えウインドウのオープン。

スタートボタン………ゲームスタート。プレイ中に押すと、現在の持ち点が表示されます。

ゲーム中の操作方法(Ⅱ)

●ツモ・捨て牌

ツモは自動的に行われます。牌を切る時は、十字ボタンで☞マークを左右に移動して切りたい牌を選択し、Aボタンで切ります。

●ポン・カン・チー・ロン

鳴ける時や当たれる時は、自動的にその牌が点滅してゲームがストップします。この時Bボタンを押せばメニューが表示されます。十字ボタンの上下で選択し、Aボタンで実行できます。鳴ける牌の上には☞マークが表示され、組み合わせが何通りかある時は十字ボタンの左右で選択できます。何もしたくない時はAボタンを押せばそのままゲームが進みます。

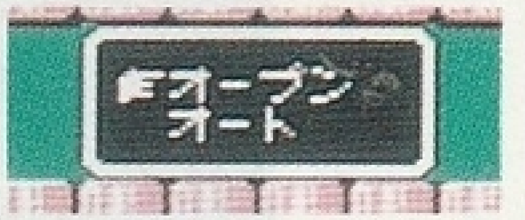
●リーチ・ツモ

リーチやツモ上りをしたい時もBボタンでメニューが表示されます。リーチを実行し、リー棒が表示されたら普通に打牌してください。ただし、テンパっていない時にリーチをかけると流局時にチョンボとみなされます。もしリーチをやめたい時は牌を切る前にもう一度Bボタンを押してメニューを呼び出し、「リーチ」を選択してAボタンを押してください。また、ロンやツモは　ボタンを押した時に常に表示されます。もしテンパっていない時やフリテンの時にこのコマンドを実

行するとチョンボになりますから気をつけてください。チョンボの罰符は、子供が8,000点、親は12,000点です。

●モードの切り替え

プレイ中にセレクトボタンを押すと、他のメンツが捨牌した後でウインドウが表示されます。「オート」か「オープン」かを十字ボタンの上下で選んでAボタンで決定してください。



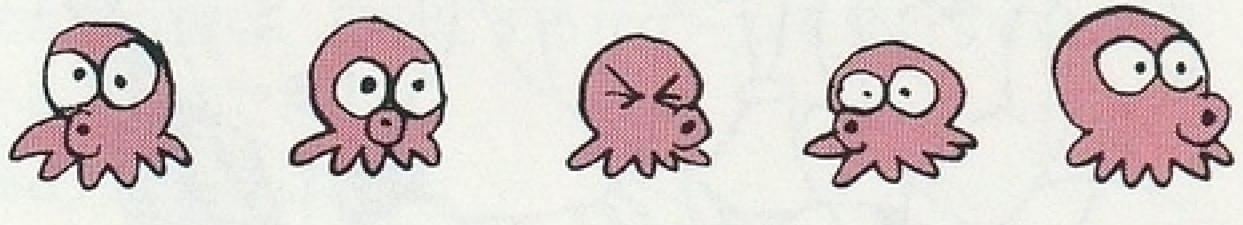
「オートモード」：コンピュータがプレイヤーの変わりに打ってくれます。指導者がいる場合はそのキャラクターが打つことになります。

※オートモードになっている時は画面左下に◆マークが表示されます。

「オープンモード」：相手3人の手を開いて進めるモードです。これはフリー対戦の時だけ使用できます（タコ合戦の時には「味方オープン」の表示があった時だけ味方の1人の手を開いて進めることができます）。

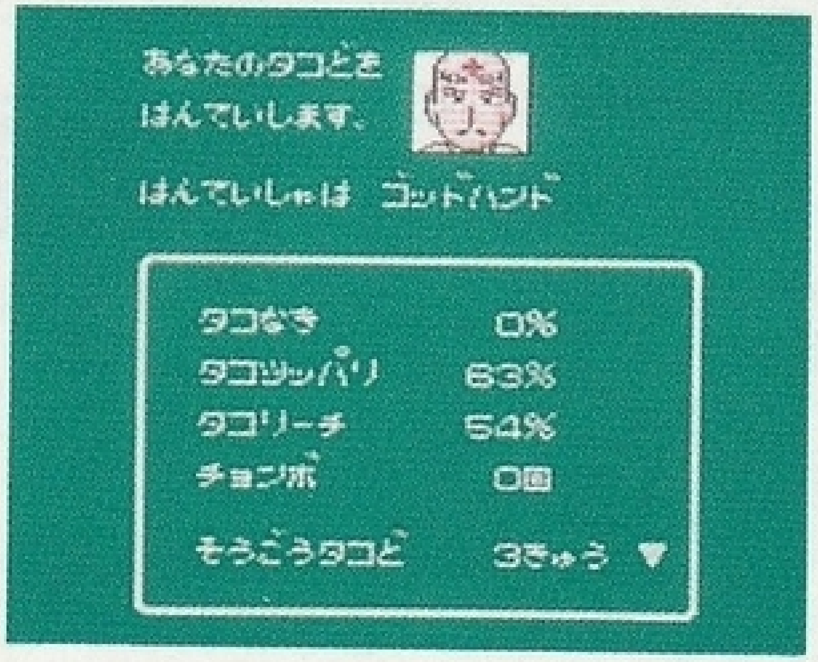
●点数表示コマンド

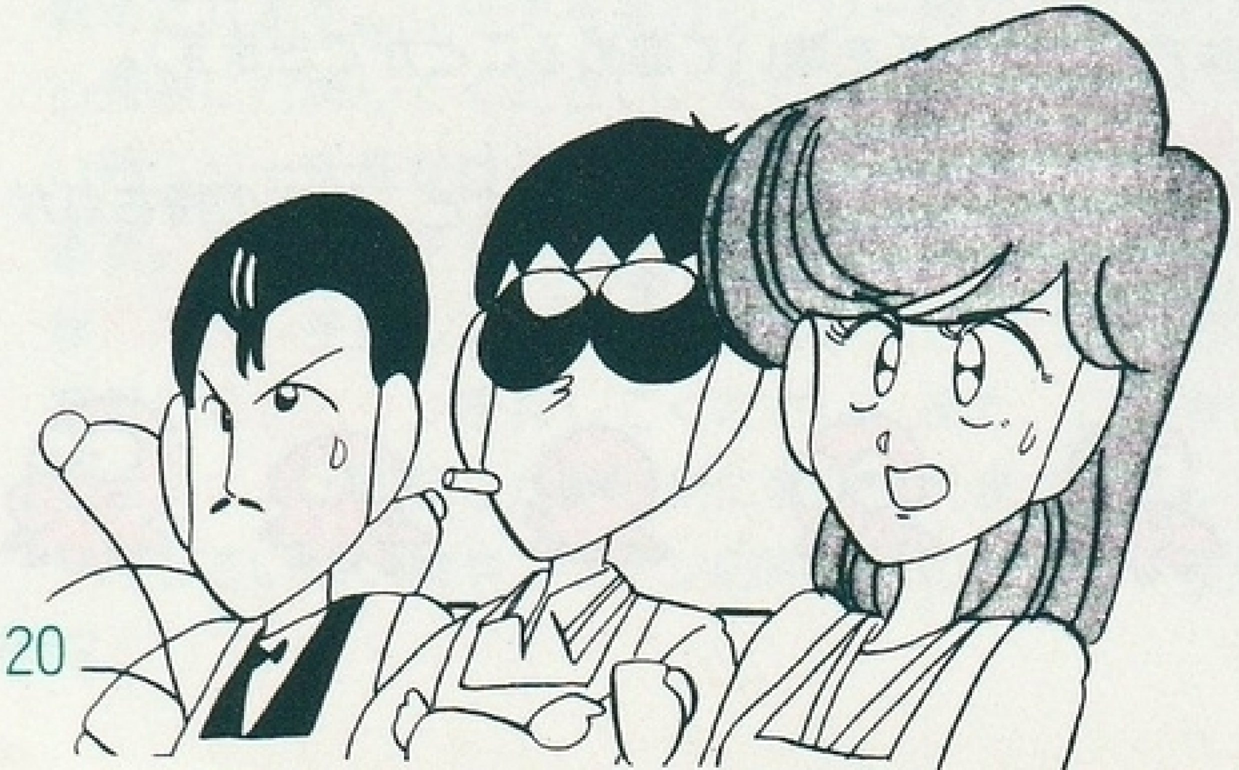
プレイ中にスタートボタンを押すと、現在の持ち点が捨て牌のうえに表示されます。



〈タコ度判定〉

どのモードでも、競技が終了すると順位・得点表示に続いて、あなたのタコ的行為がどれだけあったかを測る「タコ度」が判定されます。





8.雀荘ミスチョイスのルール

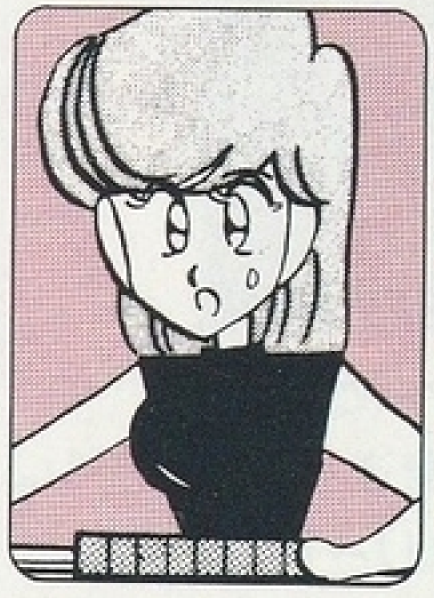
①東南半荘戦で場に2飜をつける。東南とも親がノーテンの場合流局となる。1飜縛りで、2縛りはなし。
②25,000点持ち30,000点返し。トップの人にはトップ賞として20,000点をつける。フリー対戦では、ウマ・一発賞・ドボンはルール選択できる。
③ダブロンあり。トリプルロンは流局。
④クイタン・後ヅケあり。
⑤裏ドラ・カンドラ・カン裏あり。
⑥ノーテン罰符は場3,000点、形式テンパイあり。
⑦ダブル・トリプル役満あり。
⑧王牌は14枚残し。ハイテイでの鳴きは不可。
⑨ノーテンリーチは流局時にチョンボとなる。
⑩フリテンリーチあり。リーチ以後見送るとフリテン。
⑪自分のツモが残っていないときはリーチできない。
⑫四開槓流れ。4つ目のカンをした者が打牌した時点でロンがなければ流局。ただし、四槓子テンパイの場合は5つ目のカンで流局する。
⑬四風子連打。東西南北の風牌のどれか1種を全員が第1打で打った場合流局となる。
⑭九種九牌は、流局にするかゲームを続行するか選択することができる。
⑮4人リーチは流局。

メンバー紹介

持杉(もちすぎ)ドラ夫

原作の主人公で最強の雀士。ツキもテクニックも最高ランクにもかかわらず、自己中心的な性格で、勝つためには手段を選ばない。唯一の弱点は、タコに弱いこと。

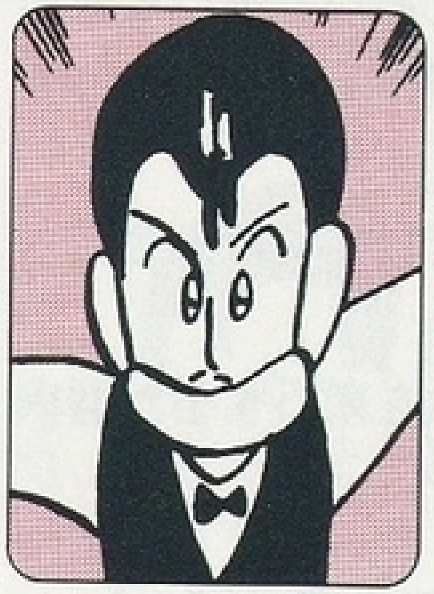
ツキ：A　技術：A
総合ランク：A



律見江(りちみえ)ミエ

明るくいい加減でマイペース。喜怒哀楽が激しく、ツモられると恨む、アガれなければフテる、しまいには帰ってしまうワガママギャル。ただし、ツキだすと止まらない。

ツキ：A　技術：B
総合ランク：B



店野真須太(みせのマスタ)

『ミスチョイス』のマスター。ある程度の腕は持っているが、性格上強気の麻雀が打てない。セオリー重視のオーソドックスな打ち方。沈んでくるとドツボにはまる。

ツキ：A　技術：B
総合ランク：B

引若丸(ひきわかまる)

引きの良さは超一流。しかし、その引きの良さが逆に視野を狭め、ウイークポイントになっている。リーチの速度が早く、役指向型というより速攻タイプ。親の時の連荘に注意。

ツキ：A　技術：C
総合ランク：B

ゴッドハンド

力と技で無駄ヅモをなくす完全な麻雀技の開発を目指す。「真空・稲妻・竜巻」などのツモ技はまさに格闘技。強いのだが、一度でもツモ技が失敗すると急にツキがなくなる。

ツキ：超A　技術：E
総合ランク：A

ET(イーティー)

地球に植物採集に来た正体不明の生物。麻雀は覚えたて。和了り役を宣言してしまうので対応しやすいが、必ずしもアテには出来ない。「イタイ」と聞いてきたら…？

ツキ：A　技術：E
総合ランク：B

北家拳士郎（ほっけけんしろう）

北家の時にその技術のすべてを発揮する北家神拳の最後の伝承者。メンゼンリーチで親を縛り、相手を一撃必殺で倒す究極リーチは絶大な破壊力を持つ…らしい。

ツキ：C　技術：C
総合ランク：C

ソニー君（くん）

常に独自の麻雀技術を開発し、他人と一味違う麻雀を展開しようと孤軍奮闘している。打ち方に無理がなく、臨機応変で機動的な手作りから『技術のソニー君』と呼ばれる。

ツキ：B　技術：A
総合ランク：B

テナリンズ

キムチ・小雪・若葉の女子高校生3人が集まって美少女結社テナリンズを結成。今回は代表でキムチが打っている。千点のみの『ぶっしゅん攻撃』で場を荒らしまくる。

ツキ：C　技術：E
総合ランク：E

武田震源（たけだしんげん）

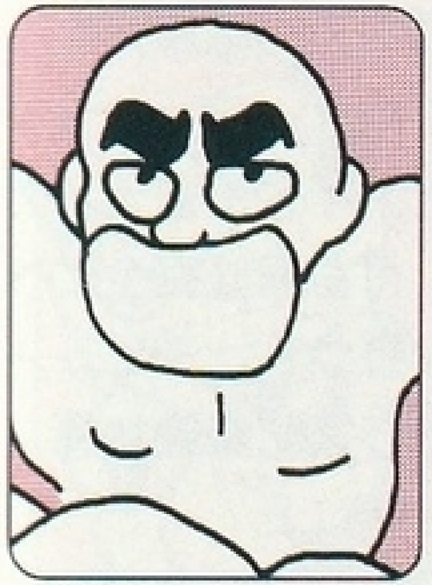
知力、攻撃力、守備力を兼ね備えた理想的な雀士。麻雀における天下統一を志している。学生で財力が弱いため、『点棒の動かざること山の如し』を目標にしている。

ツキ：B　技術：B
総合ランク：B

吉田勝因（よしだしょういん）

『大トロ倶楽部』からのゲスト出演。オーソドックスな理論派タイプ。ピンフ・タンヤオを基本フォームにこまめに手を作る実力者ではあるが、ツキがなく点棒に恵まれない。

ツキ：D　技術：C
総合ランク：C



番長（ばんちょう）リキ

『大トロ倶楽部』からのゲスト出演。ガメつくて、力任せのわがままな打ち筋。和了れれば何でもヤル。ツボにハマると強いが、広い受けで勝負すればコワくない。

ツキ：C　技術：C
総合ランク：C

片(かた)チン大王(だいおう)

タコ友の会会長。実は片山本人。日夜タコ麻雀の普及に努めている。自信家で一見まともな雀士を気取っているが、負けが込むと熱くなってタコ打ちをはじめる。

ツキ：D　技術：B
総合ランク：B

馬場(ばば)プロ

片チン大王とよくつるんでいる実在のプロ雀士。プロなのに、どんな配牌からでもムリにチンイツに走り、しかも見え見え。一発出るとデカイが、通常はとどかない。

ツキ：D　技術：B
総合ランク：B

CHON(チョン)・CHON(チョン)²

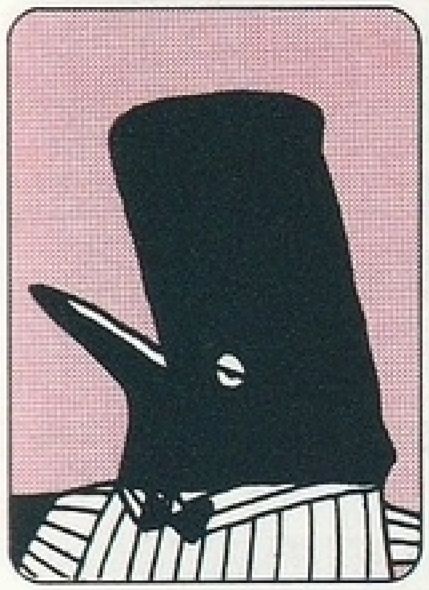
全国から二千人の応募があった日本雀プロオーディションで選ばれたアイドル雀士。カワイイが、打ち筋は完全にヘタクソなシロウト。デビュー以来20連続ラス記録保持者。

ツキ：D　技術：E
総合ランク：E

哭(な)きのカバ

スナフキンの助言により自分の引きの弱さを鳴きでカバーすることを知った彼は、以来、決して自分のツモでは麻雀を打たない。鳴きにすべてを賭け、命を削って生きている。

ツキ：E　技術：A
総合ランク：D



マッコウ

いつでも強気に真っ向勝負。ただし、勝算があるわけではなく、ただ行くことだけが彼のポリシーなのである。無視してもいい程度の相手だが、足を引っ張られないように。

ツキ：C　技術：D
総合ランク：D

おかもとたろう

「麻雀は爆発だ！」が、彼のテーマ。頭の中でイメージした通りの芸術的な麻雀を打ちたがっているが、実力が伴わない。大物指向でずるずる沈んで行くタイプ。

ツキ：C　技術：D
総合ランク：D

カラポン

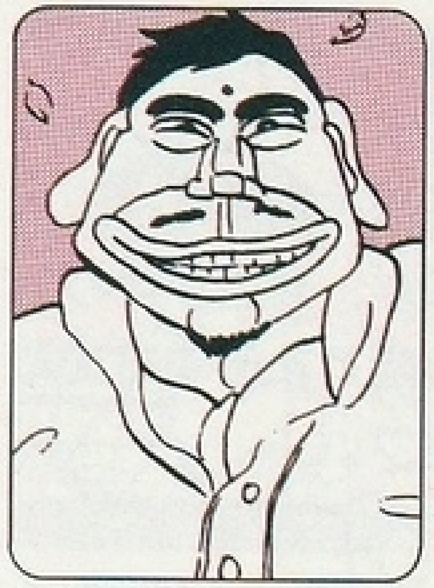
何故ここに現れたのか、一体何を考えているのか、一切不明。いつも役牌を大事にしていて、一鳴きにすべてを賭けている。負けると荒れ狂うので相手にしないほうがいい。

ツキ：？　技術：D
総合ランク：？

北郎(きたろう)

青山墓地ネハンに住む妖怪。肩に乗った目玉おやじが要所要所で指導してくる。危険牌を察知する霊能力があるが、危険牌ばかり引くのであまり役に立たない。リーチが好き。

ツキ：C　技術：C
総合ランク：C



勝(か)ちすぎの金蔵(きんぞう)

麻雀を始めてから負けたことがない強運の持ち主。配牌で常に字牌が十枚以上。ただし、点棒を払うことに慣れていないので、千点でも払わされるとツキがガクッと落ちる。

ツキ：超A　技術：E
総合ランク：A

タコ宮内(みやうち)

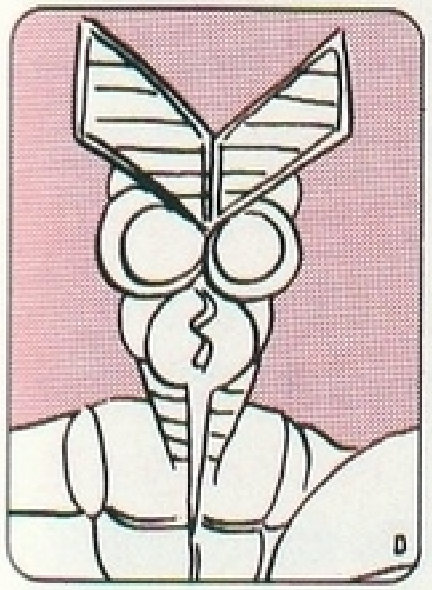
ツモる時以外は自分の牌しか見ていないから、迷彩やひっかけは意味がない。ヒキの強さだけでとんでもない手を和了る完璧な大タコ。ルールや役を良く知らないのも無気味。

ツキ：B　技術：E
総合ランク：？

オクトパシーふみ

日本タコ友会001号。タコであることに誇りを持つ。バカホン(混一色のみ)大好き少女だが、多面張になると鳴き方や待ちが分からず想像を絶する打ち方をする。

ツキ：B　技術：D
総合ランク：C



ハルタン星人(せいじん)

宇宙のどこかから地球の雀荘目指して飛来した謎の配牌忍者。得意技はタンヤオ。そのスピードは銀河系一。裏ドラ光線や分身の術などの超能力を持つらしいが詳細は不明。

ツキ：A　技術：D
総合ランク：C

役一覧

●一飜役

平和(ピンフ)

面子がすべて順子、雀頭は客風牌か数牌の時に、面前で二面待ち以上で和了る役。

門前清摸和(メンゼンツモ)

面子を一つも鳴かずに、しかもツモって和了る役。

断公九(タンヤオ)

面子や雀頭に一九字牌をいっさい含まずに和了る役。

役牌(ヤクハイ)

飜牌で刻子を作る役。

立直(リーチ)

面子を一つも鳴かずにテンパイしてから、場に千点放出して「リーチ」と宣言する役。

一盃口(イーペーコー)

同じ数牌で同じ順子を2つ作る役。面前のみ。

海底・河底(ハイテイ・ホーテイ)

最後の牌でツモって和了る役がハイテイ、最後の他家の捨て牌でロンする役がホーテイ。

嶺上開花(リンシャンカイホー)

カンしてツモった王牌で和了る役。

●二飜役(★印は鳴くと一飜になる)

全帯公(チャンタ)★

4面子1雀頭全部に一九牌がからむ役。

三色同順(サンショク)★

3種類の数牌で同じ順子を3つ作る役。

一気通貫(イッキツーカン)★

1種類の数牌で123、456、789の3つの順子を作る役。

三色同刻(サンショクドーコー)

3種類の数牌で同じ数の刻子を3つ作る役。

ダブル立直(ダブリー)

鳴きのないうちに自分の第1捨て牌でリーチを宣言する役。

三暗刻(サンアンコー)

暗刻を3つ手の内につくる役。

三槓子(サンカンツ)

槓子を3つつくる役。ミンカンでもよい。

小三元(ショーサンゲン)

三元牌で2刻子1雀頭を作る役。

対々和(トイトイ)

4面子をすべて刻子で作る役。ミンコでもよい。

七対子(チートイツ)

7つの対子だけで手を作る役。

●三飜役(鳴くと二飜になります。)

混一色(ホンイツ)

1種類の数牌+字牌だけで手を構成する役。

純全帯公(ジュンチャン)
字牌を用いずに一九牌だけをからめたチャンタ。
●三飜役以上
混老頭(ホンロートー):三飜
一九字牌だけで4刻子1雀頭を作る役。
二盃口(リャンペーコー):三飜
イーペーコーを2つつくる役。
清一色(チンイツ):六飜(鳴くと五飜になります。)
1種類の数牌だけで手を構成する役。
流し満貫(ナガシマンガン)
鳴かれずに一九字牌だけで捨て牌の河を作ると流局時に満貫ツモ扱い。
●役満
天和・地和(テンホー・チーホー)
親が配牌だけで和了るとテンホー、子が鳴きのないうちに第1ツモで和了るとチーホー。
人和(レンホー)
自分が第1ツモをツモる前に鳴きのない他家の第1捨て牌で上がるとレンホー。
四暗刻(スーアンコー)
暗刻を4つつくる役。単騎待ちだとダブル役満。
国士無双(コクシムソー)
13種の一九牌が1枚ずつ、うち1つだけ2枚で雀頭に

なっている形の役。13面待ちだとダブル役満。
字一色(ツーイーソー)
字牌だけで4刻子1雀頭を作る役。
小四喜(ショースーシー)
4つの風牌で3刻子1雀頭を作る役。
大三元(ダイサンゲン)
3つの三元牌で3刻子を作る役。ミンコでもよい。
四槓子(スーカンツ)
槓子を4つ作る役。ミンカンでもよい。
緑一色(リューイーソー)
索子の2・3・4・6・8と三元牌の発だけで構成する役。図柄が緑一色になるのでこう呼ぶ。
九連宝燈(チューレン)
1種類の数牌で、1と9が3枚、残りが1枚ずつそろった形に1～9のどれか1枚入る役。9面待ちだと純正でダブル役満になる。幻の役といわれる。
清老頭(チンロートー)
一九牌だけで4刻子1雀頭を作る役。
八連荘(パーレンチャン)
親が流局せずに8回連続で和了ると役満扱い。
大四喜(ダイスーシー)
4つの風牌で4刻子を作る役。常にダブル役満。
※役満が重なるとダブル・トリプル役満。